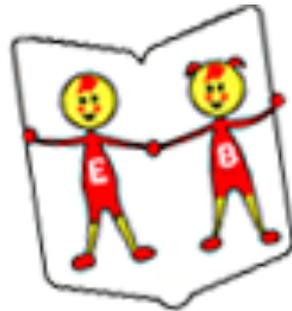




# aulaDjaque

CEIP Enríquez Barrios (Córdoba)



**Centro:** CEIP Enríquez Barrios Córdoba

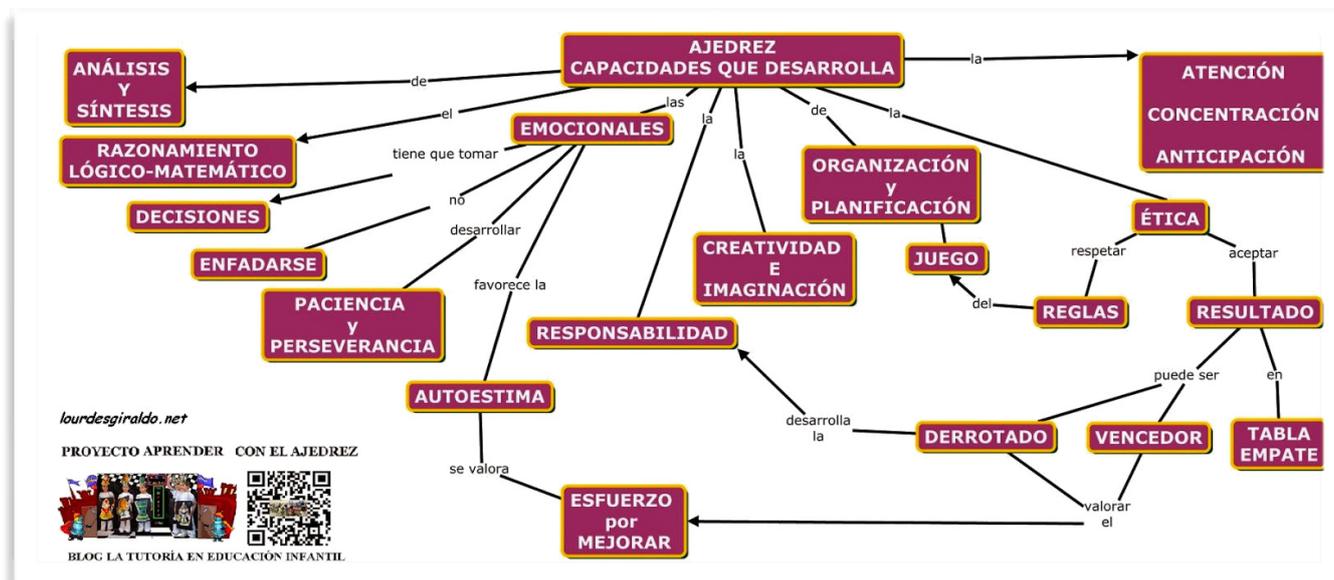
**Código del centro:** 14001529

**Localidad:** Córdoba

**Coordinadora:** M<sup>a</sup> Lourdes Giraldo Vargas

**E-mail coordinadora:** [logival@hotmail.com](mailto:logival@hotmail.com)

**Web :** <https://logiva2.blogspot.com/search/label/Ajedrez>



## 1. INTRODUCCIÓN SITUACIÓN DE PARTIDA.

### Análisis de la realidad: vuestro contexto escolar.

El CEIP Enríquez Barrios es un centro TIC con una línea de Educación Infantil y una línea de Educación Primaria. Se halla ubicado en el centro del barrio de Ciudad Jardín de Córdoba, una zona de clase media, normalmente trabajan tanto el padre como la madre.

Nuestro centro lleva una trayectoria larga en la introducción del Ajedrez en Infantil como recurso lúdico y pedagógico. Comenzamos en el 2013 en Infantil de 3 años y desde el 2017 participamos en aulaDjaque, el programa que la Consejería de Educación pone a disposición de los centros de centros de enseñanza andaluces con la finalidad de dar a conocer los beneficios de la práctica y enseñanza del ajedrez en el ámbito educativo.

El pasado curso participamos con el alumnado de Infantil 5 años con muy buenos resultados e incluso fuimos los ganadores de 1º concurso de vídeo-experiencias SYBM por la provincia de Córdoba.

En el presente curso **participamos, por tercer año consecutivo**, con Infantil 3 años.

Aunque en el centro no colaboran más docentes, el ajedrez se ha introducido siempre en un grupo de alumnos/as desde infantil por parte de su tutora/coordinadora, autora del Proyecto Ajedrez de Sirabún (Edelvives) y del curso de formación online del INTEF “Desarrollo del pensamiento Lógico de Infantil” a través del ajedrez.



### Actuaciones realizadas en el curso 2018/19

Durante el mes de noviembre estuvimos trabajando el proyecto “Aprender con el Ajedrez” y como colofón del proyecto celebramos el Día Mundial del Ajedrez con diversas actividades:

- **Torneo** de ajedrez con la ayuda de 12 alumnos/as de sexto que participaron como árbitros.
- **Representación teatral** de ajedrez que consistió en realizar los movimientos de las piezas sobre un tablero gigante a la vez que "cantaban" los movimientos de las distintas piezas.
- **Ajedrez viviente** realizando una pequeña partida con "mate con tomate". En esta actividad contamos con alumnos y alumnas de 3 y 4 años (peones negros) y dos alumnos/as de 3º de Primaria (alfiles negros) para poder tener las 32 piezas del ajedrez.
- Finalizamos **cantando y bailando** la canción del peón.

**A lo largo del curso** continuamos utilizando el ajedrez como herramienta pedagógica para trabajar de manera globalizada las tres áreas de infantil de manera lúdica, pedagógica y creativa. En nuestra aula disponemos de un tapete de ajedrez de grandes dimensiones 3 x 3 metros que facilita la implementación del ajedrez en estas edades.

**Jugar al ajedrez.** El ajedrez es un juego y como tal se aprende jugando en el aula de infantil, en el aula de los ordenadores, en los recreos de Infantil y en los recreos de Primaria (recreos inclusivos) y en sus casas gracias a la colaboración de las familias que se han implicado en el programa.

**Elaboración de material de ajedrez:** Fichas, tableros didácticos, rutinas de pensamiento.

Trabajamos **rutinas de pensamiento, la robótica y el pensamiento computacional** con el ajedrez.

**Aprovechamos las TIC** para las presentaciones interactivas elaboradas para infantil, para mostrar las distintas actividades de los tableros didácticos de ajedrez que hemos elaborado, para trabajar la rutinas de pensamiento con el ajedrez, para cantar, bailar, ver vídeos sobre el ajedrez ...

A final de curso realizamos dos actividades muy motivadoras: “Ajedrez y los árabes“ y “Ajedrez en el agua” como fiesta de despedida de fin de curso y del proyecto “Aprender con el Ajedrez en Infantil”. Esta actividad se pudo realizar gracias a la colaboración de las familias y a los baños Hammam Al-Andalus que prepararon un refrescante torneo de ajedrez y arbitrado por la Delegación Cordobesa de Ajedrez .

**Para compartir y difundir las experiencia,** además de participar en el primer concurso de vídeo experiencia, disponemos del blog de aula “La Tutoría en Infantil” (<https://logiva2.blogspot.com>)

El **Diario Córdoba** difundió nuestro proyecto del Día Mundial del Ajedrez 2018.



## 2. PARTICIPANTES. RECURSOS HUMANOS.

La tutora de Infantil , el alumnado de Infantil 3 años y sus familias. En principio sólo participa Infantil de 3 años con su tutora y coordinadora del programa, pero no se descartan que puedan colaborar otros alumnos y profesorado del centro.



## 3. OBJETIVOS. ¿QUÉ OS HABÉIS PROPUESTO?

- **Qué queréis hacer y qué esperáis conseguir.**  
Seguir trabajando el ajedrez educativo en nuestra aula de Infantil a lo largo de todo el curso, como herramienta pedagógica curricular y espero motivar al resto del profesorado de mi centro y a las familias de mis alumnos y alumnas.
- **Cómo lo pensáis hacer.**

Gamificando la enseñanza-aprendizaje utilizando el ajedrez en todas las áreas a lo largo del curso y en distintas conmemoraciones:

- El Día Mundial del Ajedrez y Día del niño.
- Día de la Constitución.
- Navidad (Los peones de colores vamos al portal).
- Día de la Paz (juegos no violentos).
- Robótica y el ajedrez: disfrazamos a Blue-Bot de piezas de ajedrez
- Día de Andalucía: Los 8 peones nos muestran las provincias de Andalucía.
- Escape Room “Estamos encerrados en el tablero”

- **Objetivos generales.**

1. Acercar el ajedrez educativo al alumnado desde un enfoque pedagógico, lúdico, creativo y cooperativo.
2. Incorporar nuevas metodologías y recursos innovadores como factor clave en el aprendizaje del alumnado.
3. Promover el ajedrez como herramienta educativa y social

### Objetivos y competencias claves por áreas.

#### Área / Materia: Área de Conocimiento de sí Mismo y Autonomía Personal

- Reconocer y comunicar necesidades, deseos, sentimientos o emociones, realizando una progresiva regulación de los mismos en los juegos y otras situaciones de la vida cotidiana.



- Nociones básicas de orientación y direccionalidad y lateralidad en el tablero (hacia, hasta, desde, horizontal, vertical, diagonal, izquierda, derecha, delante, detrás..) y coordinación de movimientos.
- Coordinación las habilidades manipulativas de carácter fino que cada actividad de ajedrez requiere (calcar, plegar, picar ,doblar, recortar, pintar, dibujar, amasar, modelar, teclear..).
- Afianzamiento de la lateralidad con el ajedrez y con nuestro robot Blue-bot
- Comprender y aceptar las reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
- Mostrar actitudes de ayuda y colaboración, evitando adoptar posturas de sumisión o de dominio.

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CAA: Aprender a aprender

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### **Área / Materia: Área de Conocimiento del Entorno**

- Desarrollar habilidades matemáticas y generar conocimientos derivados de la coordinación de sus acciones: relacionar la forma de las piezas, su sombra, el nombre de cada piezas con su imagen, ordenar por tamaños y por el valor relativo de las piezas, cuantificar y clasificar las piezas del ajedrez por su color.
- Uso de números cardinales referidos a cantidades manejables.
- Utilización oral de la serie numérica para contar número de casillas en cada movimiento, de piezas, del robot.
- Observación y toma de conciencia del valor funcional de los números y de su utilidad en el ajedrez.
- Posiciones de las piezas en el tablero.
- Identificación de formas planas y tridimensionales de las piezas y el tablero.
- Exploración de algunos cuerpos geométricos elementales: el tablero y el dado de ajedrez.
- Nociones topológicas básicas (abierto, cerrado, dentro, fuera, cerca, lejos, interior, exterior) de las casillas del tablero y realización de desplazamientos orientados sobre el tablero gigante.
- Percepción de semejanzas y diferencias: las piezas de ajedrez y elementos del tablero (columnas, filas y diagonales)
- Situación de sí mismo, de las piezas y del robot en el tablero de ajedrez.



- Descubrimiento de las características y propiedades de los objetos: color, forma, tamaño ...
- Identificar, discriminar objetos y elementos.
- Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias: Agrupar las piezas por colores, tamaño. Clasificar las piezas por colores. Ordenar las piezas por su tamaño, por su valor relativo y colocar ordenadamente las piezas del ajedrez en el tablero.
- Hacer series con las figuras del ajedrez y con las casillas del tablero.
- Relacionarse con los demás jugando al ajedrez de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, teniendo gradualmente en cuenta las necesidades, intereses y puntos de vista de los otros, interiorizando progresivamente las pautas y modos de comportamiento social y reglas del ajedrez.
- Adoptar progresiva de pautas adecuadas de comportamiento y normas básicas del ajedrez.
- Resolver conflictos mediante el diálogo de forma progresivamente autónoma.

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CAA: Aprender a aprender

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

### **Área / Materia: Área de Lenguajes: Comunicación y Representación.**

- Utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos utilizando las rutinas de pensamiento del ajedrez.
- Utilizar y valorar la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás.
- Interés y atención en la escucha de poesías, narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones transmitidas o leídas por otras personas sobre el ajedrez.
- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas del ajedrez como fuente de placer y de aprendizaje.
- Utilizar la tecnología como facilitadores del aprendizaje del ajedrez.
- Utilizar el teclado y el ratón del ordenador y experimentación de su uso para realizar actividades apropiadas como escribir, puzzles, dibujar o jugar al ajedrez...
- Utilizar los recursos digitales elaborados por su tutora e insertados en el blog.
- Utilizar la robótica con el ajedrez .



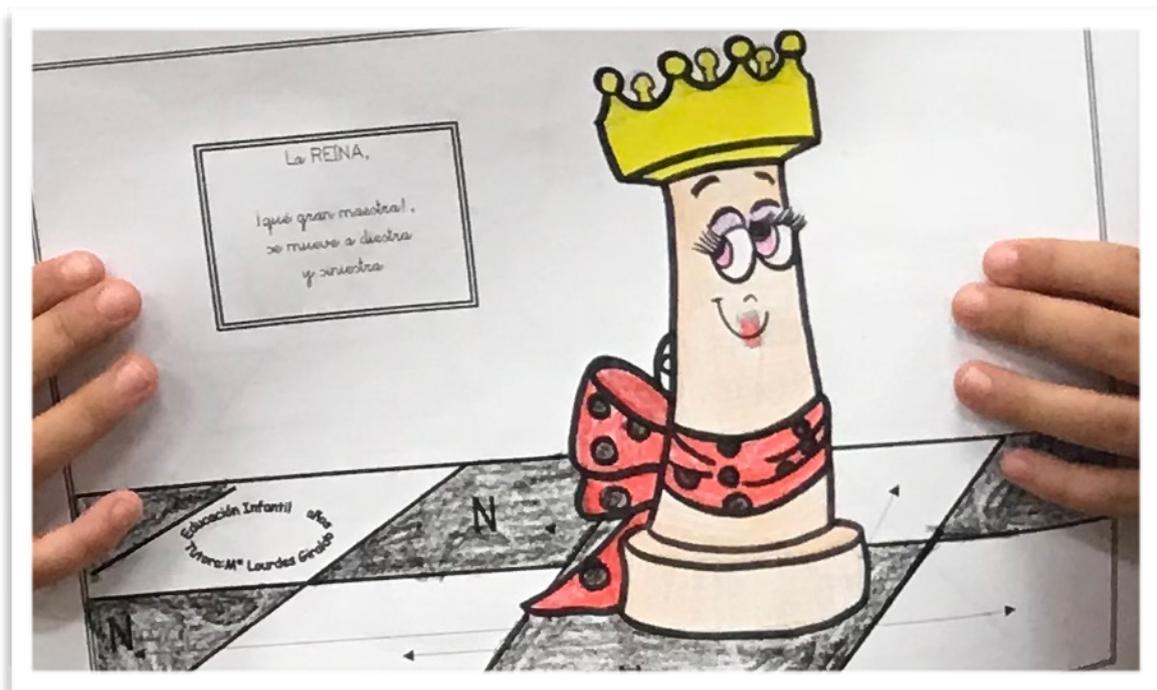
- Desarrollar su sensibilidad artística y capacidad creativa, acercándose a las manifestaciones propias de los lenguajes corporal, musical y plástico con el ajedrez.
- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos de las figuras sobre el tablero como recursos corporales para la expresión y la comunicación.
- Utilización, con intención comunicativa y expresiva, de las posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio.
- Representar las figuras del ajedrez en juegos simbólicos, individuales y compartidos.
- Asociación de gestos y movimientos de las figuras del ajedrez a expresiones lingüísticas en lengua extranjera para favorecer la adquisición de léxico y la comunicación.
- Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio...).
- Participar y disfrutar en la interpretación de canciones y vivencias los movimientos de las piezas de ajedrez sobre el tablero.
- Interpretar y memorizar el movimiento de las piezas.
- Distinción progresiva entre la realidad y representación audiovisual.

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CEC: Conciencia y expresiones culturales

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CAA: Aprender a aprender





CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital



### 3. CRONOGRAMA DE ACTUACIONES .

ACTIVIDAD	LÍNES PRIORITARIAS DE ACTUACIÓN	PROFESORAD O RESPONSABL E Y ALUMNADO	TEMPORALIZACIÓN
Nombre, número de piezas de cada jugador y sus movimientos.	Acercar el ajedrez educativo al alumnado desde un enfoque pedagógico, lúdico, creativo y cooperativo.	Tutora Infantil 3 años y su alumnado.	De septiembre a junio
ABP: "Aprender con el Ajedrez"	Incorporar nuevas metodologías y recursos innovadores como factor clave en el aprendizaje del alumnado.		Noviembre
- Robótica y el ajedrez: disfrazamos a Blue-Bot de piezas de ajedrez			Todo el curso
El Día Mundial del Ajedrez y Día del niño.	Acercar el ajedrez educativo al alumnado desde un enfoque pedagógico, lúdico, creativo y cooperativo.		19 Noviembre
Día de la Constitución.	Promover el ajedrez como herramienta educativa y social		Diciembre
Villancico: Los peones de colores vamos al Portal cha-cha-chá,	Acercar el ajedrez educativo al alumnado desde un enfoque pedagógico, lúdico, creativo y cooperativo.	Tutora Infantil 3 años, su alumnado y colaboración de las familias.	Diciembre
Explicar el Plan de Actuación al profesorado.	Promover el ajedrez como herramienta educativa y social	Coordinadora	Enero
Explicar el Plan de aulaDjaque a las familias		Tutora/ Coordinadora	Enero
- Día de la Paz (juegos no violentos).			Enero
Actividades disfrazamos de ajedrez en carnaval		Tutora Infantil 3 años y su alumnado.	25 Febrero
- Día de Andalucía: Los 8 peones nos muestran las provincias de Andalucía.		Acercar el ajedrez educativo al alumnado desde un enfoque pedagógico, lúdico, creativo y cooperativo.	
Escape Room	Incorporar nuevas metodologías y recursos innovadores como factor clave en el aprendizaje del alumnado.		Mayo

Área / Materia: Área de Conocimiento de sí Mismo y Autonomía Personal: **ACMAP**

Área / Materia: Área de Conocimiento del Entorno: **ACE**

Área / Materia: Área de Lenguajes: Comunicación y Representación: **ALCR**



## 5. METODOLOGÍAS Y RELACIÓN CON OTROS PLANES O PROGRAMAS.

La metodología será globalizada, lúdica y participativa utilizando diversas estrategias metodológicas:

- Trabajo por proyectos “Aprender con el Ajedrez en Infantil”
- Rutinas de pensamiento con el ajedrez.
- Gamificación: Escape Room con el Ajedrez
- Robótica y ajedrez.
- Robótica y la programación con el ajedrez.

### Relación con otros planes y proyectos del centro.

- Proyecto TIC . El ajedrez y la TIC para su enseñanza y aprendizaje.
- Proyecto de recreos inclusivos con tableros de ajedrez como juegos no violentos y ni sexista.
- Plan de Igualdad entre hombres y mujeres: El ajedrez favorece la educación para la igualdad a través de un juego que establece una relación que no discrimina por razón de género.
- Plan de Igualdad entre hombres y mujeres JUGUETES EN NAVIDAD.



## 6. RECURSOS MATERIALES DISPONIBLES.

- Bits de inteligencia de ajedrez con el nombre de piezas, número de piezas y sus movimientos.
- Juegos de ajedrez de mesa magnéticos.
- Juegos de ajedrez de mesa, de suelo y de pared magnético.
- Tablero gigante de 3 x 3 metros
- Pizarra digital de vileda para trabajar los materiales digitales y analógicos.
- Tableta para utilizar Chessapp Edelvives.
- Aula de ordenadores que utilizamos semanalmente.
- Recursos elaborados por la tutora, digitales y analógicos.



- Tablero didácticos de ajedrez
- Recursos del programa aulaDjaque recogidos en Colabora.



## 7. DIFUSIÓN.

- En septiembre se presentó en el Claustro el programa de aulaDjaque.
- En octubre, en la primera reunión con las familias, les dimos a conocer el proyecto “Aprender con el ajedrez en Infantil” junto con el resto de actividades del curso.
- Del 12 septiembre al 12 de noviembre, en el INTEF como autora y tutora “Desarrollo del Pensamiento Lógico en Infantil”
- El 11 de diciembre se publicará, en el suplemento educativo del Diario Córdoba, información del programa de aulaDjaque y del ECP de aulaDjaque de Córdoba.
- En enero presentaremos al Claustro el Plan aulaDjaque.
- A lo largo del curso, en el blog del aula “La Tutoría en Infantil” <https://logiva2.blogspot.com/search/label/Ajedrez>, publicaremos todas las actividades y experiencias que realicemos.
- En la redes sociales: Twitter, YouTube
- En cursos, ponencias y jornadas.
- Foro de Colabor@
- Participación en concursos de vídeo-experiencias de aulaDjaque



## 8. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

CRITERIOS	INSTRUMENTOS	MOMENTOS
Conocen el nombre, número de piezas de cada jugador	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación directa.</li> <li>- Vídeos.</li> <li>- Fotos.</li> <li>- Fichas.</li> <li>- Lim “País del Ajedrez” con actividades autoevaluables.</li> <li>- Rúbrica de evaluación.</li> <li>- Escape Room</li> <li>- Rincones y juegos preferidos.</li> </ul>	A lo largo de la jornada. Primer trimestre
Conocen los movimientos de las piezas.		A lo largo del curso y al final
ABP: “Aprender con el Ajedrez”		Noviembre
Valorar las distintas actividades programadas.		A lo largo del curso, en actividades conmemorativas y al final con Escape Room como colofón.
Participan más profesores	Rúbrica de evaluación	A lo largo del curso



<b>CRITERIOS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>	<b>MOMENTOS</b>
Participan las familias	Asistencia a la reuniones, participación en las diversas actividades del curso y cuestionario al finalizar el curso.	A lo largo del curso y al final

### **Evaluación interna.**

La evaluación externa se realizará a través de los formularios de seguimiento y evaluación final de Séneca